FANTACIENCIA

ENCICLOPEDIA DE LA FANTASIA CIENCIA Y FUTURO

El extraterrestre en la ciencia-ficción

Contiene un Poster coleccionable

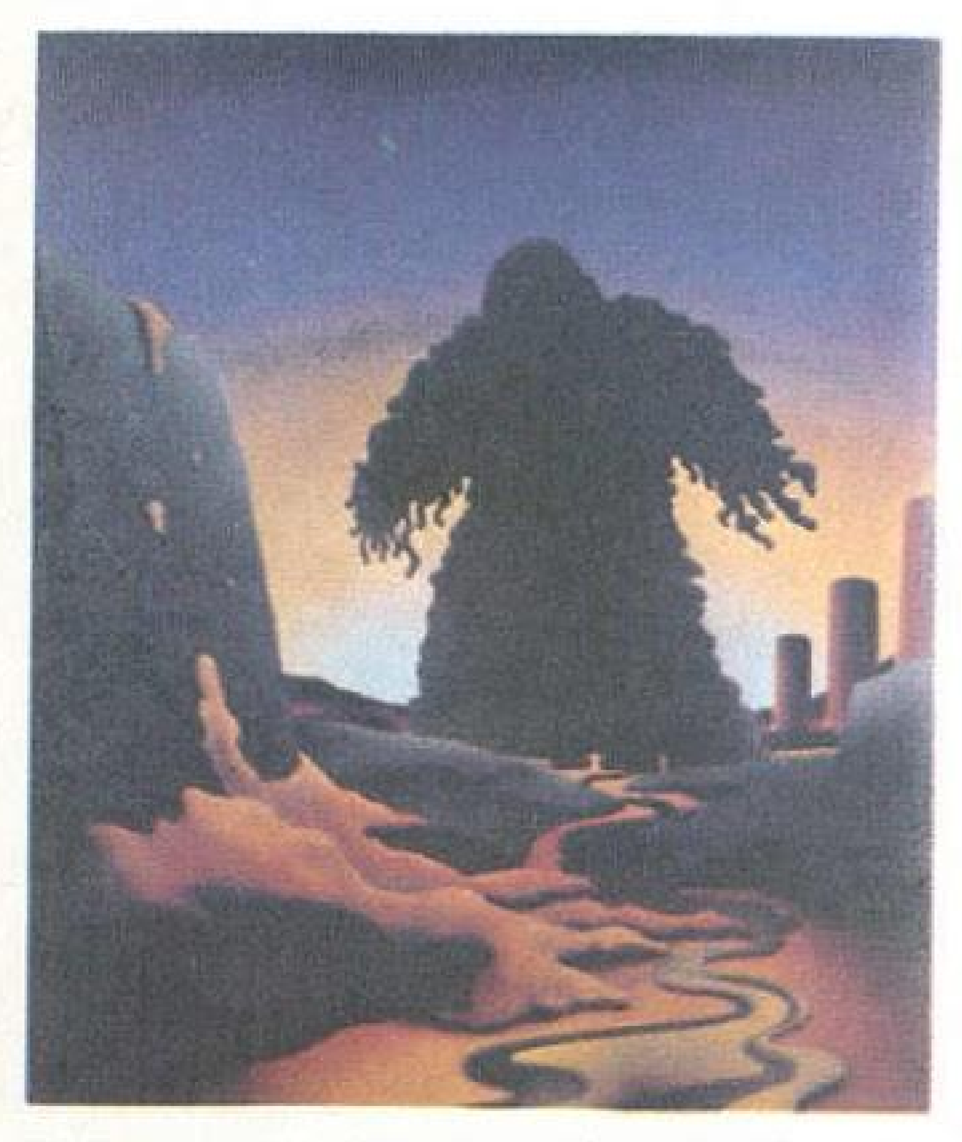
39

110 ptas

EGC EDICIONES

El extraterrestre en la ciencia-ficción

por SEBASTIANO FUSCO



En los primeros años de la ciencia-ficción norteamericana, la imagen del extraterrestre es claramente la de un monstruo, un ser de contornos diabólicos, directamente el diablo "vomitado de un infierno que es la contraparte sulfúrea y llameante de la Tierra".

En la página anterior: Las ganchudas manos del poder despótico en una alegoría de Karel Thole.

El tema del "viaje" (hacia otros planetas, en pliegues del tiempo y del espacio, en mundos extradimensionales) es una de las estructuras fundamentales de la ciencia-ficción y el que viaja inevitablemente termina por encontrar otros seres.

El extraterrestre (**alien** en inglés; **alienus** en latín; que significa extraño, forastero, insólito) entendido como criatura fundamentalmente diferente en cuerpo y en procesos mentales de los humanos, pero cuyas características a menudo pueden ser consideradas como la contraparte o la piedra de parangón de las estructuras fundamentales del hombre, y desde los comienzos, ciudadanos estables de la literatura no realista.

Como se ha recordado varias veces en las páginas de **Fantaciencia**, ya en la **Historia verdadera** de Luciano de Samosata (siglo II d. de C.) se nombran habitantes de mundos celestes, representados con un aspecto monstruoso, similares a los de los pueblos de lugares remotos de la Tierra según las narraciones de los viajeros citados por Herodoto; seres cinocéfalos, criaturas aladas, gente sin cabeza y con un rostro dibujado en el vientre.

Las descripciones de Luciano influenciaron con fuerza toda la sucesiva (y por otra parte esporádica) literatura dedicada a excursiones por los caminos celestes. En los primeros ejemplos de viaje por el espacio se encuentran intentos pseudo o paracientíficos: en **Somnium** de Kleper (compuesto alrededor de 1610, pero publicado recién en 1634); en **Iter Extaticum**, 1656, de Athanasius Kircher; en **Historia cómica**, 1617, de Cyrano de Bergerac.

Estas primitivas descripciones trazadas con intentos satíricos o simplemente de fábula, e inspiradas –como su modelo– en los relatos fantásticos de criaturas imaginarias encontradas en viajes terrestres (con un esquema bien codificado de los "bestiarios" medievales, algunos de reciente reimpresión en la actual atmósfera "monstruófila" en cine y literatura) encuentran un perfeccionamiento en la aparición de las primeras especulaciones científicas sobre la posibilidad de que otros mundos astronómicos pudieran estar habitados por criaturas inteligentes.

El problema (que ya brilló en la mente de Giordano Bruno) fue planteado y divulgado como ya se sabe en el célebre ensayo de Bernard de Fontenelle **Entretiens sur la pluralité des mondes** (1686). La hipótesis de que el cosmos estuviese lleno de vida, en general dotada de formas diferentes de aquella a la que estamos habituados en la Tierra, se discutió narrativamente durante todo el siglo XVIII y el XIX, en una serie de novelas principalmente en lengua francesa. Citemos rápidamente a Voltaire con **Micromégas**, 1752; Tiphaigne de la Roche con **Amilec**; 1753 y **L'empires des Zaziris**, 1761; la Follie con **Le Philosophe sans prétention**; Humphrey Davy con **The Last Days of a Philosopher**, 1827; Driou con **Aventures d'un aéronaute parisien dans les mondes inconnus**, 1856. En estos libros y en otros que no es posible citar por razón de espacio, se evalúan las hipótesis de posible vida extraterrestre: criaturas análogas a los seres humanos, o monstruos indescriptibles; seres privados de inteligencia, o poblaciones dotadas de civilizaciones más avanzadas que la nuestra; gente cruel y sin moral, o hasta privadas de la mancha del pecado.

Para llegar a una "codificación" del extraterrestre suficientemente bien diseñada como para que sea un modelo duradero, hay que esperar los años entre el siglo XIX y el XX y la aparición de dos novelas capitales de Herbert George Wells: **The War of the Worlds** ("La guerra de los mundos"), 1898, y **The First Men on the Moon** ("Los primeros hombres en la Luna"), 1901. En ambos volúmenes, los extraterrestres (respectivamente marcianos



Todos los extraterrestres de los cómics

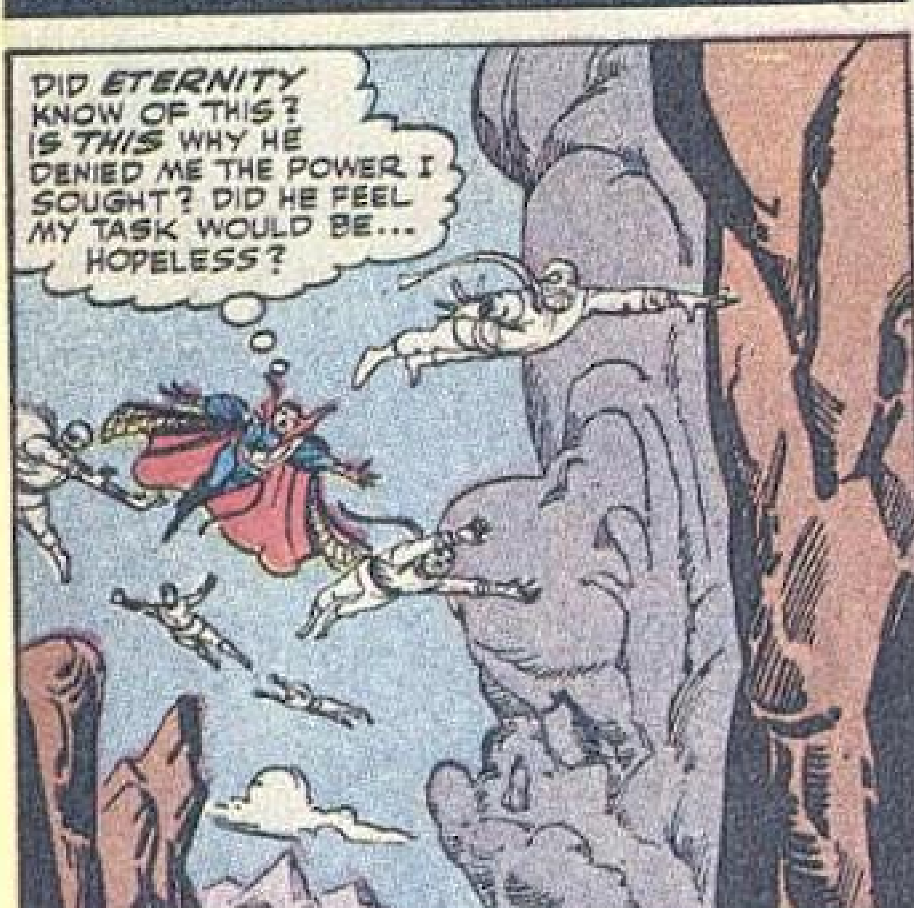
El primer pensamiento de los padres de los "cómics" no se dirige a los espacios siderales y a sus habitantes, sino más modestamente a nuestras cosas, vale decir a nuestro planeta. Los primeros lápices (lápices norteamericanos) se gastaron para quebrar lanzas en favor de los marginados y de los desheredados (**Yellow Kid** de R. F. Outcault, 1896), describiendo, vertiendo las gracias de niños terribles (**The Katzenjammer Kids**, de R. Dirks, 1897), las patéticas aventuras de hombrecitos cándidos en busca de un mercenario (por ejemplo, **Happy Hooligan**, de F. Burr Opper, 1899).

Siguieron (citamos sin orden cronológico) animales extravagantes, gatos lunáticos y famélicos (**Felix the Cat**), gatos locos y enamorados (**Krazy Kat**, de Harriman), niños huérfanos o perdidos capaces de hacer llorar a legiones de lectores pero también de arrojar semillas de solidaridad sociológica en la beata sociedad estadounidense de su época (**Little Orphan Annie, Ella Cinders, Little Annie Rooney**...).

Antes de la fecha canónica indicada como aquella en que la ciencia-ficción hizo su ingreso en el cómic (hablamos de 1929, año de nacimiento de **Bluck Rogers**), la fantasía de los dibujantes voló alto una vez, en 1905. El que voló fue efectivamente Winsor McCay que justo en ese año ofreció al público su pequeño héroe en camisa de noche, acostumbrado a soñar criaturas, cosas y ambientes infinitamente más grandes que él: Little Nemo.











IL GIORNO dei ragazzi

WILLY WEST
I quattro delle stelle



En los coloreados, cuidadísimos, elucubradísimos sueños de Little Nemo nos encontramos de esta manera, por primera vez en los cómics, con criaturas que podríamos definir como "extraterrestres antiliterarios". Seres grandes, extraños, inusitados, extravagantes, objetos comunes que adquieren dimensiones impensadas e inquietantes; criaturas de mágicos poderes; estrellas; planetas superfantásticos; espacios inexplicables como terroríficos en su aparente insensatez; serpientes que toman formas de caminos, salvajes que se alimentan de ritmo, animales imposibles aunque con algunas características familiares; es éste el universo que se encuentra en las aventuras críticas de **Little Nemo in Slumberland**.

Luego el salto de más de veinte años durante

el cual se verifican otros hechos importantes: el salto prodigioso del atlético Tarzán de la literatura (Burroughs) al cine, antes del siguiente de los cómics (**Tarzan of the Apes** y **The Romance of Tarzan**, 1918); los primeros pasos (1921) de Walt Disney en los dibujos animados; el advenimiento de algún nuevo legendario "carácter" de los cómics, como **Tim Tyler's Luck**, de Lyman Young, 1927, y en el cine de dibujos animados, el de **Mickey Mouse** en 1928, dibujado por Ub Iwerks.

1929: el primer despegue de nuestro planeta. Con el ya recordado **Buck Rogers**, de 1929, creado por John D. Dille y dibujado por R. W. Calkins.

Buck Rogers es decididamente el personaje de los cómics que primero deja su planeta natal, hurga en el espacio, tiene encuentros (el primero en nuestra misma Tierra) con extraterrestres, combate con enemigos de las formas más extrañas, estrecha amistades interplanetarias (aparte la muy terrestre con Wilma, que compartirá todas las aventuras del héroe).

De esta manera, los extraterrestres empiezan a aparecer en las tiras de los cómics, a menudo más adversarios que amigos, pero no siempre enemigos ni siempre temibles (los autores fueron inducidos hacia la primera propensión por H. G. Wells que con su importante novela "La guerra de los mundos" creó la primera desventaja seria en las relaciones entre terrestres y posibles habitantes del espacio).

Toda tentativa de subdividir y catalogar determinadas realidades es casi siempre arbitraria, aunque no raramente se presenta como necesaria. Conscientes de esto trataremos en estas páginas y en las que siguen de ordenar, presentándolo, este tema (los extraterrestres en los cómics) de por sí arbitrario, dada la obvia falta de paradigmas realistas.

Si la fantasía de los artistas (muchos, en especial en las primeras décadas, lo fueron, no muchos lo son hoy) se mueve legítimamente con la libertad más desenfrenada, el ordenador debe apropiarse de una parte de esta libertad para cumplir lo mejor posible su propia tarea.

Hecha esta premisa buscaremos pues de orientar la atención de los lectores hacia una serie de "categorías" de extraterrestres. La individualización de tales categorías ha sido posible por esos rasgos comunes que los autores han conferido a sus creaciones. De esta manera, serán presentados extraterrestres con características de animales, extraterrestres de alguna manera vinculables al sueño entendido a la medida del hombre, extraterrestres asimilables al concepto de terror y otros extraterrestres asimilables a lo grotesco, unos que se explican en el acto, doloroso para los que lo sufren, del dominio en sí mismo y sin alternativas, extraterrestres que son tales por los muy vistosos poderes colocados más allá del hombre, extraterrestres sin disimulo, por la íntima sustancia que prescinde a veces de la forma, de lo que nosotros somos, extraterrestres, en fin, que por su sonriente carga de optimismo o por su clara, pedagógica colocación en el Bien o en el Mal, merecen ser recomendados a los niños, sus primeros gozadores. **(f.p.c.)**

enemiga, sino dotada de su propia personalidad y de una cultura propia, a menudo en condiciones de enseñar algo a los seres humanos. Entre los más conocidos, el marciano N. 774 protagonista de **Old Faithful**, 1934, un relado de Raymond Z. Gallun, salido poco después de **A Martian Odyssey** y su hijo el N. 775, de **The Son of Old Faithful**, 1935, en el que se narran las tentativas de alcanzar la Tierra, primero frustradas luego exitosas, del marciano en cuestión y de su descendiente que se presentan también éstos, como los de Weinbaum, no como enemigos sino sólo como exponentes de usos y costumbres diferentes, dotados de sensibilidad y de inteligencia. (Tal vez es una casualidad, tal vez no, pero justo en el mismo período, en la antropología y en los estudios etnográficos se empezaba a abrir camino el mito del "buen salvaje" de rousseauniana memoria, opuesto al concepto "colonialista" del hombre primitivo, tosco, bárbaro.)

Del **dood alien** de Weinbaum, el primero en la historia de la ciencia-ficción, se baja, en los años cuarenta, a una serie de figuras memorables, debidas sobre todo a la fantasía de dos autores muy particulares como Ray Bradbury y Clifford Simak. Ambos, pero sobre todo el segundo, delinean en sus novelas y relatos el retrato de un universo caracterizado por seres de multiformes facetas: diferentes en el aspecto, en los procedimientos mentales, en los esquemas morales, pero acostumbrados al respeto a la vida y a la inteligencia, en todas sus posibles manifestaciones. Un universo no para conquistar brutalmente sino para comprender.

Bradbury en su obra maestra **The Martian Chronicles** ("Crónicas marcianas") 1950, nos ha dado el sugestivo retrato de un mundo, el planeta rojo, sede en los años precedentes, empezando justamente por Wells, de todos los peligros y los horrores, cuyos pacíficos, etéreos, soñadores y fantasiosos habitantes son destruidos por la llegada de la civilización terrestre, por las masas anónimas y sin alma, por el comercio, la industria. La narrativa de Simak es una verdadera antología de "buenos extraterrestres" desde la "veleta" de **Masquerade**, 1941, hasta las "niñeras" de **The Sitters**, 1958, los benefactores de **Immigrant**, 1954 y de **Shotgun Cure**, 1961, hasta los más famosos de todos, las plantas pensantes de **A Death in the House**, 1959.

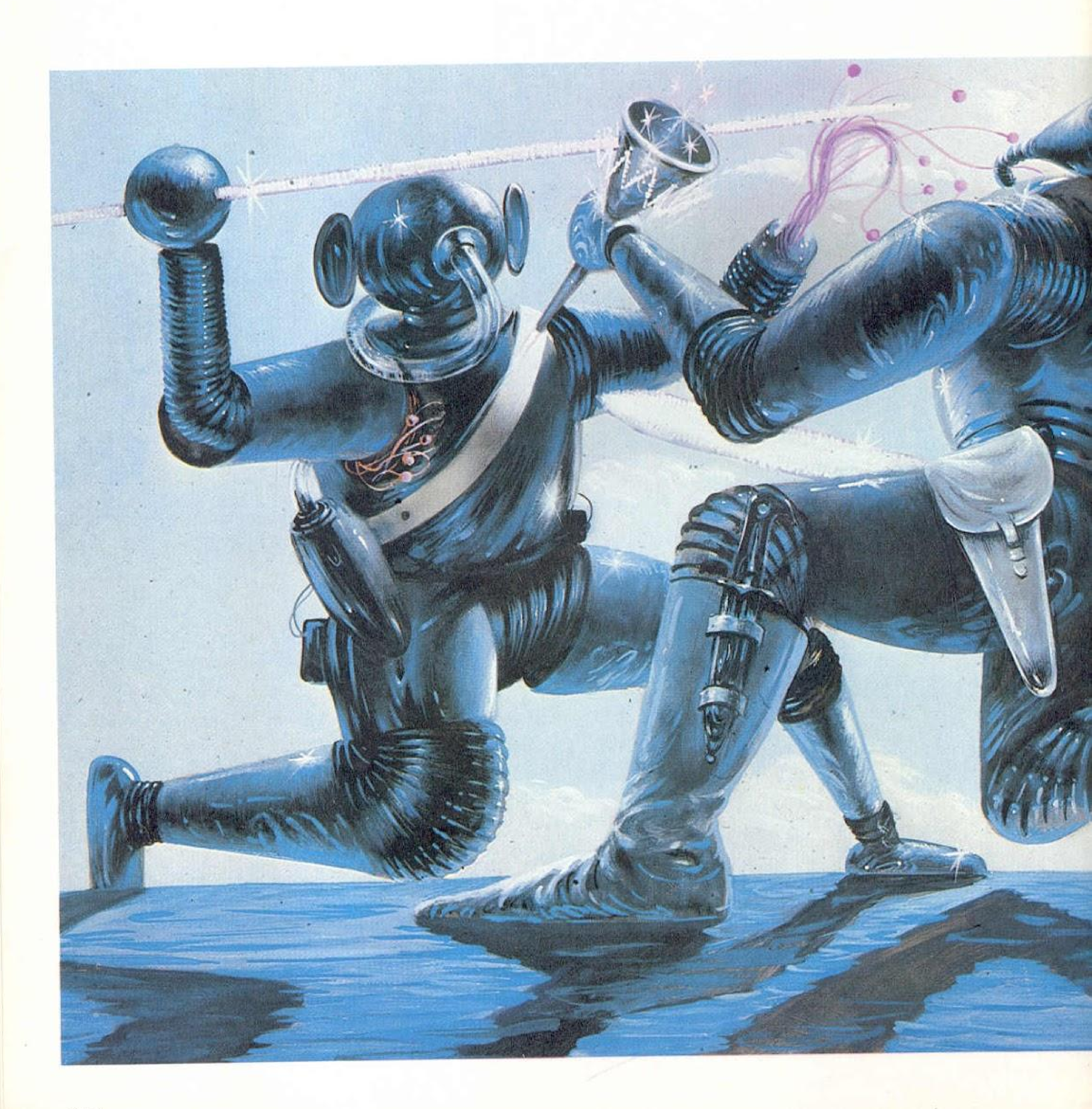
En esta historia famosísima un campesino ignorante de Wisconsin y el piloto de una astronave averiada, aunque no pueden comunicarse uno con el otro con palabras, no dudan en intercambiarse lo que tienen de valioso (el terrestre sus ahorros en dólares de plata, el extraterrestre el "compañero"), privándose recíprocamente de ellos en un gesto de generosa y mutua fraternidad cósmica.

Abajo: **Robert Heinlein en su novela "The Puppet Masters" ("Amos de títeres"), relató las tentativas de los habitantes de Titán, sexta luna de Júpiter, para transformar a los terrestres en títeres a sus órdenes, de esto deriva el título original.** *(Il. de Kate Katerin.)*



El extraterrestre-hermano se une así, ya en los años cuarenta, a la figura del extraterrestre-enemigo, sin suplantarla sino más bien integrándola. La idea del extraterrestre monstruoso y cruel a su vez sufre una evolución. El gusto por lo monstruoso en sí mismo, por sus descripciones extrañas y grotescas, por las escenas de gratuito y forzado suspense basado en el acostumbrado BEM que rapta a la novia del protagonista, pierde terreno en favor del concepto más refinado del extraterrestre como adversario. Más que en el antagonismo físico, basado en el aspecto hórrido, los autores empiezan a apuntar a un antagonismo "ideológico": el contraste se desplaza pues al plano intelectual, moral y espiritual. Ejemplo clásico es uno de los

Abajo: En cierto momento terminó el gusto por lo monstruoso en sí mismo al igual que el de las descripciones de la fuerza bruta que a muchos extraterrestres se les atribuyó. Como contraste, escribe el autor del presente ensayo, "los autores empiezan a apuntar a un anatagonismo 'ideológico'... ejemplo clásico es uno de los relatos más fascinantes... de Fredric Brown... 'Arena' en el que un ser humano y un monstruoso extraterrestre se enfrentan para resolver, con un choque personal, un conflicto galáctico...". *(Il. de Gianni Maiotti.)*



relatos más fascinantes de un autor equívocamente considerado "menor": Fredric Brown.

En **Arena**, 1944, un ser humano y un monstruoso extraterrestre se enfrentan para resolver, con un choque personal, un conflicto galáctico, una batalla entre astronaves: el representante de la Tierra ganará no con la fuerza bruta, sino con su inteligencia.

El extraterrestre-adversario asume entonces otro rostro, el del conquistador solapado: la tentativa de apoderarse de nuestro planeta ya no se realiza con una invasión de tipo militar, según el modelo fijado por Wells en **The War of the Worlds** ("La guerra de los mundos"), es en cambio la invasión de las conciencias, el dominio de la voluntad y del pensamiento. También para este tipo de invasión hay un modelo "canónico", el aportado por los "padres" de la ciencia-ficción contemporánea, Robert A. Heinlein con **The Puppet Masters** ("Amos de títeres"), 1951, que describe la tentativa por parte de los habitantes de la sexta luna de Saturno, Titán, de conquistar la Tierra anulando las capacidades intelectivas de los habitantes y transformándolos en "títeres" bajo su mando.

Además de ser una excelente novela de aventuras colmada de suspense, la obra de Heinlein sin duda puede interpretarse de manera simbólica, o sea como una advertencia contra las manipulaciones del pensamiento y de la voluntad de los seres individuales por parte de los grupos, entes, facciones, organizaciones. Si se conocen las **ideas** del escritor estadounidense y su exaltación del individualismo, nos parece más exacta esta tesis de carácter general, que no la que convierte a **The Puppet Masters** en la primera de una lista de novelas "maccarthystas", o sea de aquellas obras que en los años cincuenta denunciaban la presencia de una "quinta columna" comunista en los EE.UU. en concordancia con la depuración política del senador Joseph MacCarthy. En una palabra, el extraterrestre de Heinlein sería el símbolo del comunismo que trata de apoderarse de las conciencias, reemplazando la voluntad de cada uno por el adoctrinamiento ideológico difundido desde Moscú. Pero **The Puppet Masters** aparece por entregas en los números iniciales de **Galaxy**, la revista de ciencia-ficción "progresista" por antonomasia, y nos parece extraño que en sus páginas pudiera albergarse una tesis tan "reaccionaria" mientras que nos resulta más verosímil que el simbolismo de la novela debe entenderse como una denuncia del condicionamiento que podría realizar cualquier dictadura. Además no era del todo nuevo: doce años antes, Eric Frank Russell había publicado **Sinister Barrier**, 1939, en la que misteriosos "vitones" hacían uso de los humanos de manera no muy diferente de los habitantes de Titán.

A partir de la novela de Heinlein, el concepto del extraterrestre que se

continúa en la pág. 620



Abajo: **Al comienzo de las indagaciones de los posibles mundos futuros se imaginaron cuerpos celestes poblados por criaturas aladas, gente sin cabeza o con un rostro dibujado en el vientre.** *(Il. de Aurora Ascoli.)*

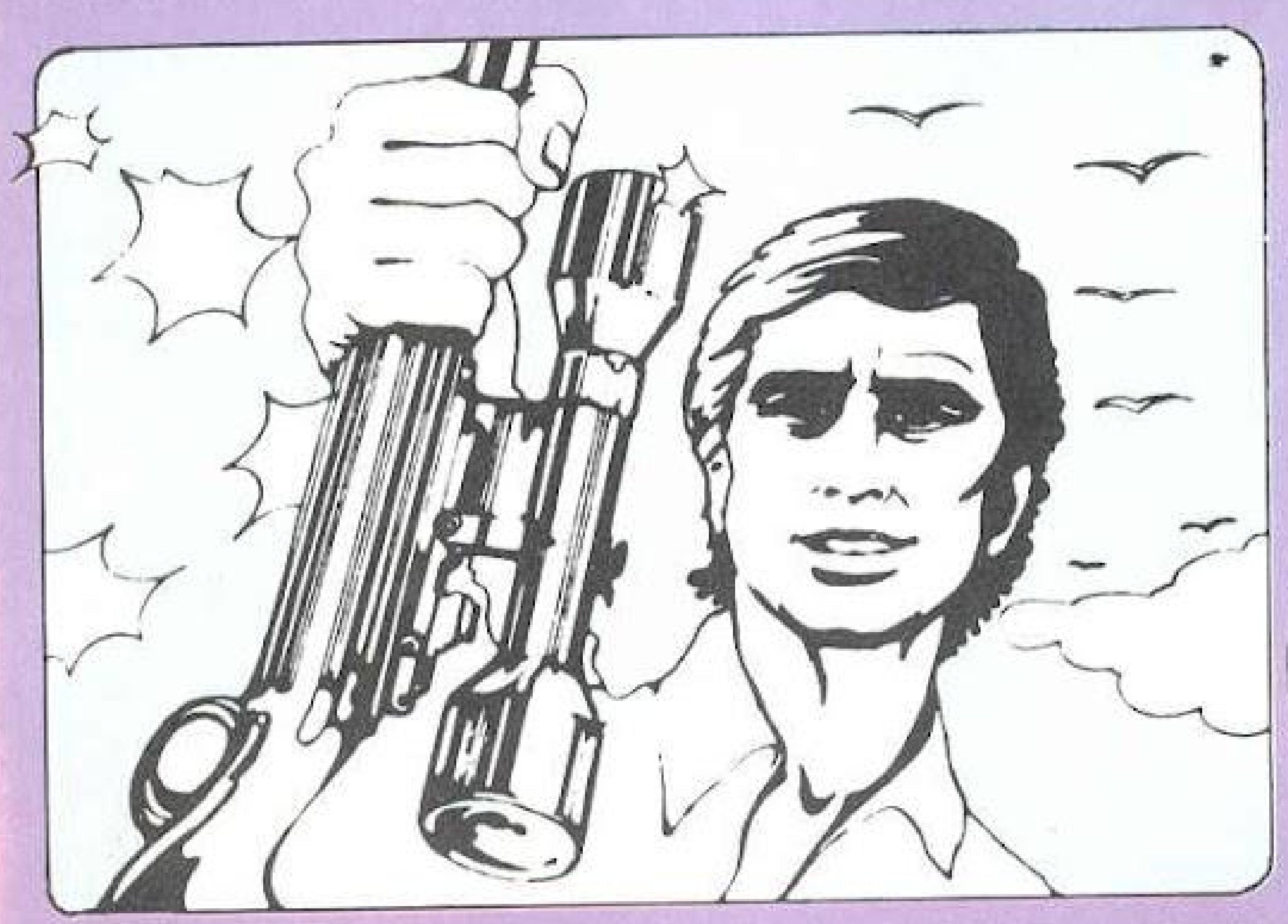


Cómo se vivirá en el siglo XXI

por Jacques Bergier



1. Nigel Calder es un eminente escritor científico británico ex-consejero del gobierno de la India, corresponsal científico del importante semanario político "New Statesman". En su obra The Enviroment Game, expone su visión del mundo del año 2000 y de la vida cotidiana de los hombres felices de esa época ahora cercana.
En su mundo no existe la guerra, no hay polución, no hay conflictos. Fue reconstruido desde los cimientos partiendo de dos ideas extremadamente simples pero extremadamente originales.



2. Las dos actividades principales del hombre antes de la revolución industrial eran la agricultura y la caza. Cuando estas dos actividades no rendían lo suficiente se producía la guerra. En su mundo futuro, Nigel Calder elimina la agricultura y desarrolla la caza.
La primera operación consiste en reemplazar la agricultura por la industria que produzca los alimentos que el mundo necesita, empezando por el carbón y por el petróleo, el aire y el agua. Estos alimentos serán suministrados sobre todo a los animales por lo cual la



3. alimentación de la época estará constituida por carne, huevos, leche, mantequilla, queso y también fruta, verdura y cítricos producidos automáticamente en inmensas prensas. Calder demuestra en los detalles que todo es posible y también conveniente.
Una población de 9 mil millones de hombres podrá ser nutrida en abundancia. Fábricas automáticas producirán todos los productos que necesita la humanidad, con una semana de trabajo de 20 horas.





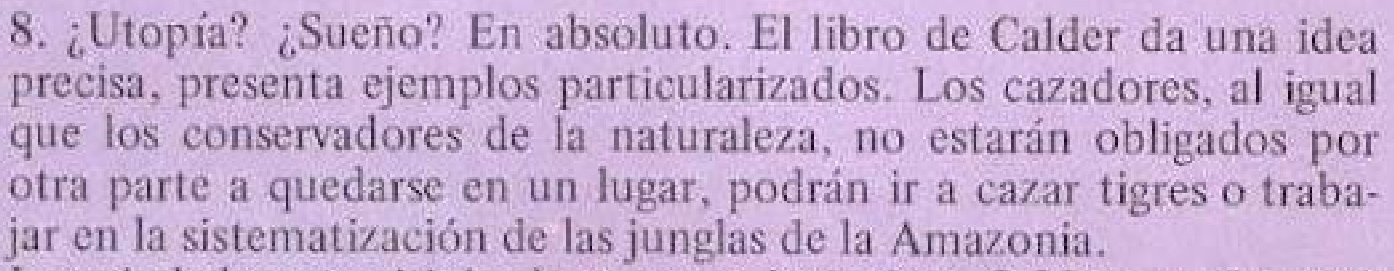
4-5. ¿Qué hará la gente en el tiempo libre? ¿La agresividad la impulsará a hacer la guerra aún por razones económicas? Y en esto Calder adelanta una segunda propuesta del todo revolucionaria. Los hombres del 2000 según él, vivirán sobre todo en la naturaleza cazando, pescando y también ayudando a reconstruir la naturaleza que las civilizaciones precedentes han arruinado.
Los habitantes del 2000, según Calder, tendrán sus bases de operación en las ciudades situadas en medio de inmensos espacios verdes. Un sistema de telecomunicaciones basado en satélites unirá a cada ciudadano del mundo con otro ciudadano del mundo.
Dentro de las ciudades se desplazará a pie, en bicicleta, por aceras móviles, nunca en automóvil. Ningún rumor, ninguna maquinaria, las fábricas automáticas estarán en otra parte.
Pero no pasará mucho tiempo en este ambiente artificial.





6-7. Los hombres y las mujeres vivirán en la naturaleza, en los bosques, o en el mar. Podrán evitar la presencia de sus propios semejantes cuando quieran y ya no existirán los desgastes nerviosos que destruyen a tantos habitantes de nuestras ciudades.
La ropa con temperatura condicionada permitirá vivir en la naturaleza en cualquier clima. Según su mentalidad, sus actividades se dividirán en dos categorías: la caza, en general con una telecámara, y la conservación de la naturaleza. Estos contactos constantes con la naturaleza, estas actividades tan diferentes en un ambiente natural, aportarán, según Calder, un desahogo a la agresividad y al mismo tiempo, una posibilidad de vida sana en el plano psíquico y en el plano biológico.
Piensa que la mayor parte de los hombres preferirá plantar árboles, combatir contra animales nocivos, luchar contra los incendios de los bosques o simplemente observar y filmar antes que hacer agujeros en fichas perforadas o vigilar máquinas que funcionan mejor solas.

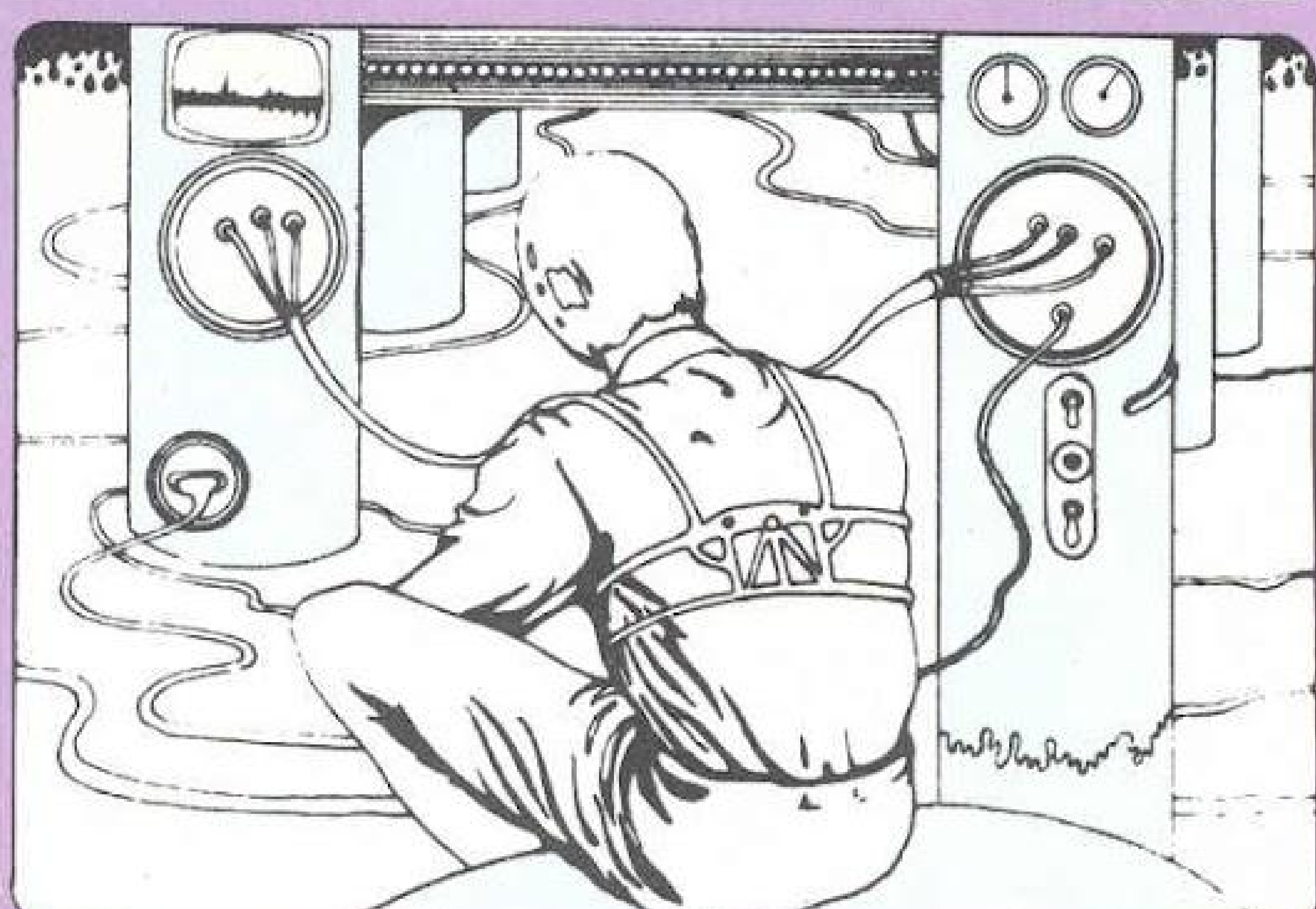




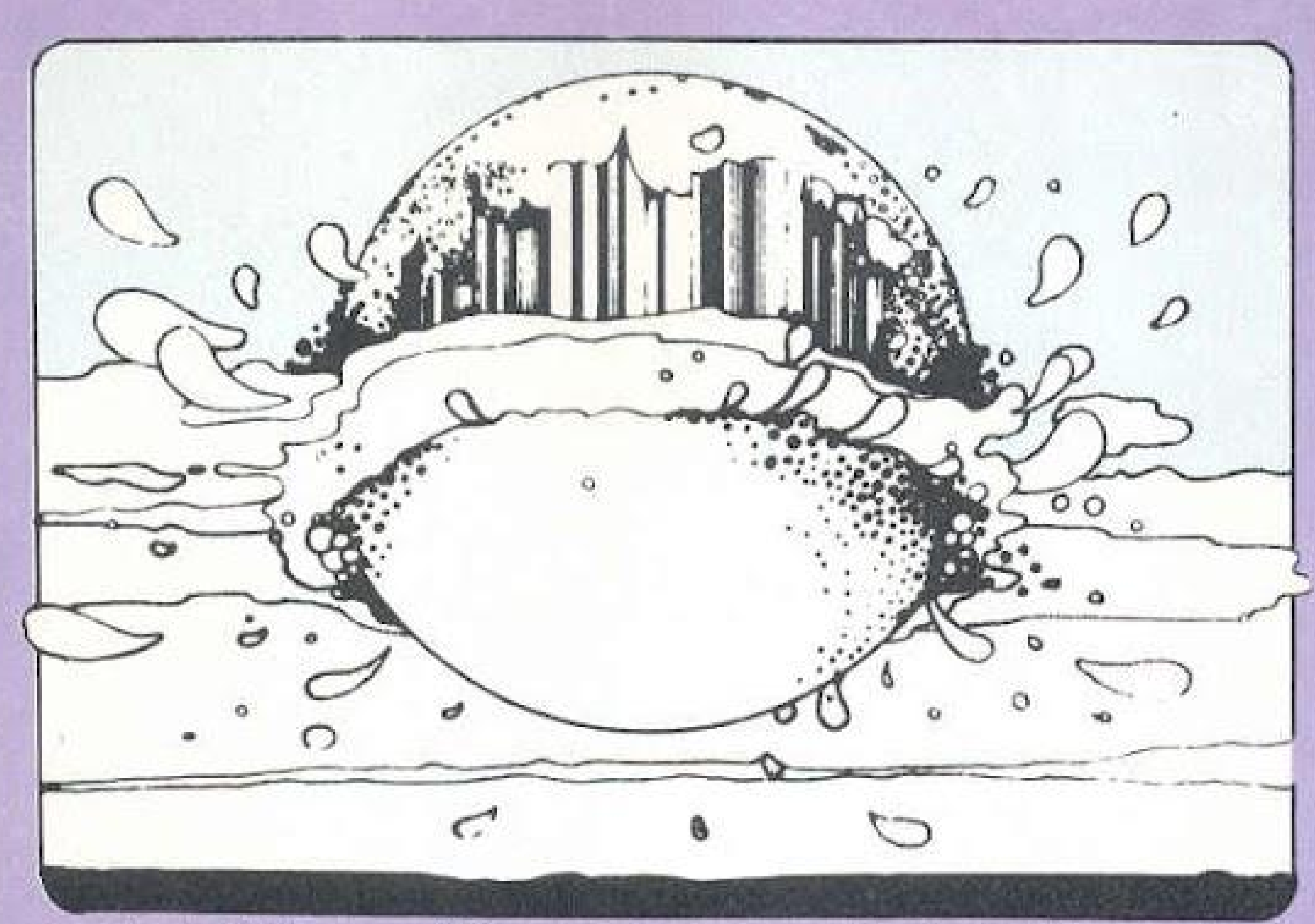
8. ¿Utopía? ¿Sueño? En absoluto. El libro de Calder da una idea precisa, presenta ejemplos particularizados. Los cazadores, al igual que los conservadores de la naturaleza, no estarán obligados por otra parte a quedarse en un lugar, podrán ir a cazar tigres o trabajar en la sistematización de las junglas de la Amazonia.
Las ciudades permitirán descansar e instruirse. Calder prevé 1.500 estudiantes y 200 doctores del tercer ciclo por cada ciudad de 50.000 habitantes.



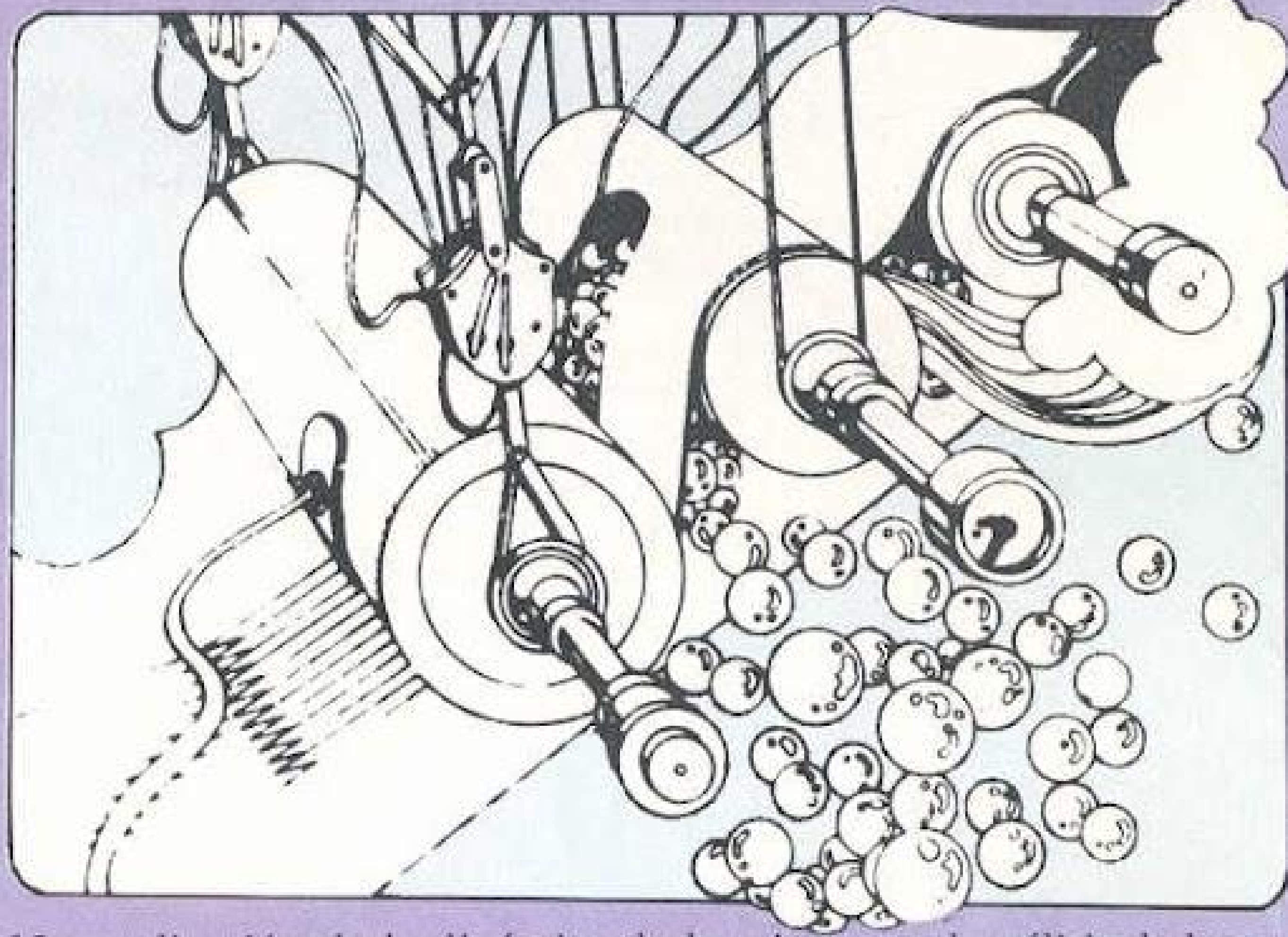
9. El código penal será cambiado: serán indulgentes con lo que nosotros llamamos el delito, que a menudo es el gesto de un infeliz. Dos faltas serán, por el contrario, implacablemente castigadas: el vandalismo y el sabotaje. El incendiario de bosques, el saboteador de las instalaciones automáticas de la ciudad sufrirá una condena que podrá llegar hasta la expulsión. Ninguna ciudad lo querrá acoger, las comunidades serán alertadas en contra de él por la televisión, el culpable llevará una vida miserable.



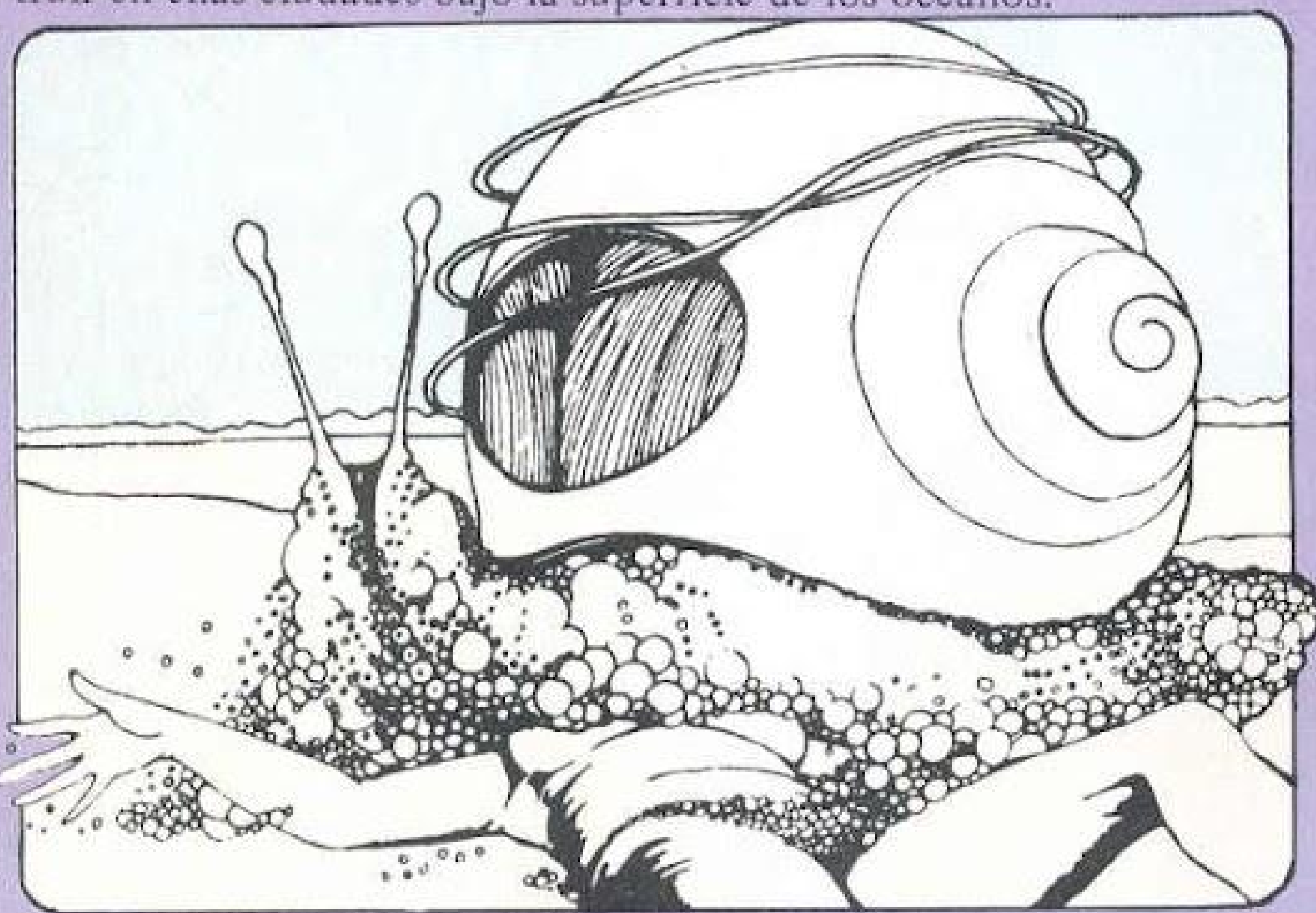
10. No habrá ninguna distinción entre los ciudadanos y los investigadores, entre los ciudadanos y el artista. Todos harán investigaciones bajo cualquier forma, todos harán arte, incluida el ama de casa que le pedirá al cerebro electrónico una toalla nueva y original.
Por supuesto todos podrán conocer la medicina: dispositivos automáticos comunicarán el diagnóstico a un médico, aunque esté en la otra punta del mundo, que de esta manera estará en condiciones de curar a los enfermos.



11. Nigel Calder considera que para construir su mundo es necesario desarrollar las siguientes técnicas:
–planificación demográfica
–síntesis de los alimentos
–automatización
–ciudades bajo cúpula, que no puedan extenderse y convertirse en tentaculares
–fabricación de plataformas sólidas apoyadas en el hielo para construir en ellas ciudades bajo la superficie de los océanos.



12. –aplicación de la dinámica de los sistemas al análisis de las sociedades
–redes de telecomunicaciones controladas por cerebros electrónicos
–autonomía de las pequeñas regiones en lo que concierne a la energía y las materias primas
–equipos en escala reducida para pequeñas fábricas automáticas sin obreros
–sistemas de vida de ciclo cerrado como las astronaves
–aplicación de la psicología de grupo de la vida comunitaria.





13-14-15. Todo esto existe y puede ser aplicado. Calder está absolutamente convencido de no soñar, de proponer más bien un modelo vital.
Antes de él se previeron catástrofes: matanzas atómicas, contaminación de todo el globo, guerra entre razas, invasiones de babosas gigantes.



Calder, en cambio, parte del presupuesto de que no se debe producir ninguna catástrofe y se ha preguntado si en esas condiciones no sería posible buscar la felicidad con reformas radicales tan diferentes de nuestra miope política de campanario como diferente es una nave espacial de una barca de papiro. Personalmente, pienso que ha tenido éxito con su intento. Se adentra en los detalles, cosa que yo no puedo hacer dentro de los límites de un artículo. Considera que los soviéticos y los norteamericanos ya están maduros, técnica y psicológicamente, para su civilización de la libertad, de la caza y de la pesca.
Gran Bretaña, por el contrario, necesitará 1.400 ciudades en el océano, cada una de 50.000 habitantes. Los proyectos para esas ciudades están listos y Calder piensa que en una veintena de años, en el territorio británico no quedarán más que 3 millones de personas empeñadas en cubrirlo de bosques y transformarlo en un paraíso, en el que los habitantes de las ciudades marinas irán a pasar la mayor parte del tiempo.
Calder piensa que los instintos más profundos del hombre, que es cazador y pescador y no asesino, trabajarán en este sentido, y concluye:
"A los hijos de nuestros nietos, nuestras luchas y nuestras ansias les parecerán la inquietud de un analfabeto".



En la página anterior: **Escribe Fusco que la monstruosidad del humano no indica sólo el relativismo de este concepto, sino también "la exteriorización de todos esos miedos reprimidos y de esos condicionamientos inconscientes de los que nos debemos liberar. El hombre es un monstruo, un diferente, un alienus hasta que no dé un salto de calidad espiritual".** *(Il. de Aurora Ascoli.)*

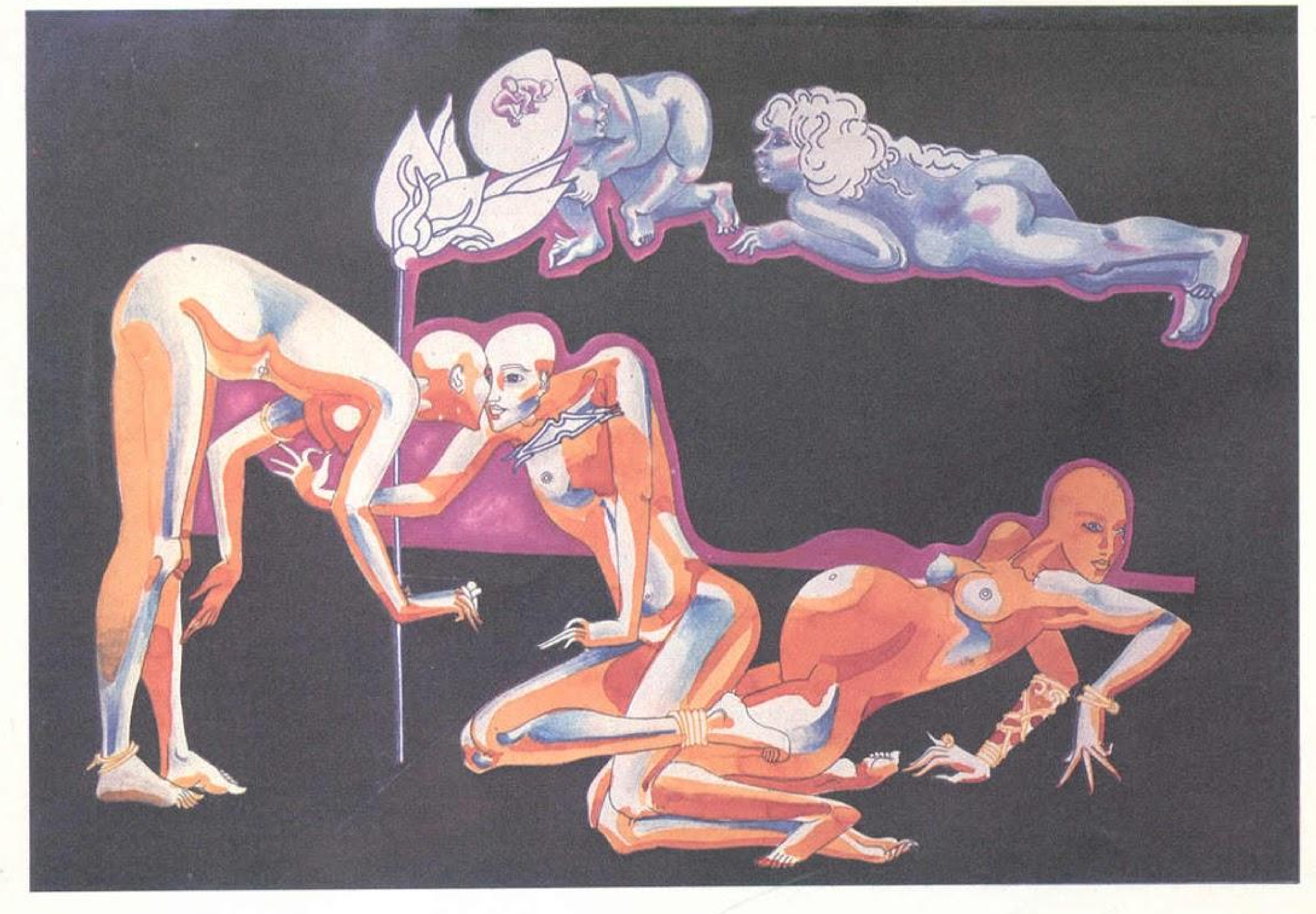
Abajo: **Otra ilustración de Kate Katerin que de alguna manera se remite al tema de los "títeres".**

viene de la pág. 615

apodera de la voluntad de los otros (aunque no nuevo, como acaba de demostrarse) se ha convertido en otro tema estable y arraigado en la ciencia-ficción anglosajona: es el temor de la dictadura, la "guerra fría", el choque de ideologías opuestas que se convierte en alegoría en la ciencia-ficción. Los autores especializados defienden la personalidad de los individuos contra los condicionamientos de la masa y, paralelamente, no son pocas las historias que describen un mundo totalmente mecanizado o en el que los humanos de a poco se transforman en robots, y la rebelión solitaria y a menudo inútil de los pocos o del único que ha abierto los ojos.

Una corriente interpretativa de la ciencia-ficción, la crítica de fondo sociológico, ha visto en la figura del extraterrestre el reflejo de las variadas y sucesivas fases de la situación política y social norteamericana. El extraterrestre, se dice, es "diferente", es el "extranjero": una criatura diferente a nosotros en su aspecto físico, en el modo de pensar, en sus experiencias, en sus conocimientos, en los recuerdos. En estas condiciones, el "diálogo" con el hombre de la Tierra es difícil, si no imposible, y el conflicto, el choque, inevitable. En el extraterrestre, pues, se reflejarían los sucesivos "diferentes" encontrados a través de la cultura de los WASP (white anglosaxon protestants), de los blancos anglosajones protestantes, o sea: los pieles rojas, los negros, los comunistas, los rusos, los chinos, los vietnamitas (pero también los católicos, los fascistas, los nazis, los alemanes, los japoneses, los árabes y/o los judíos). A la luz de tales consideraciones la idea del "buen extraterrestre" sería la transposición fantacientífica de un sentido de "mala conciencia" por parte norteamericana por el comportamiento mantenido en determinadas ocasiones históricas: el exterminio de los pieles rojas, la deportación de negros, la Segunda Guerra Mundial y la siguiente "guerra fría", los conflictos de Corea, Vietnam y Oriente Medio. No es verdad que todos ellos sean malos **a priori** sólo porque son "diferentes" por el color de la piel o por el tipo de ideas, simplemente tienen una cultura diferente de la de los WASP. O sea que no es verdad que los extraterrestres sólo porque tienen "ojos de insecto" deban necesariamente ser caníbales: tal vez si logramos comunicarnos con ellos, descubriremos que son mejores que nosotros.

Otra corriente crítica de la ciencia-ficción ve en cambio en el extraterrestre **otro-yo**, la exteriorización de los temores inconscientes, de los miedos reprimidos, de los condicionamientos inadvertidos que cada persona singularmente y cada sociedad colectivamente, guardan en su interior. El terror a los mucílagos o de las viscosidades "a lo Lovecraft", el terror de lo "sin forma", o bien el terror que provocan seres que se asemejan a las serpientes, a los escorpiones, a las medusas, al pulpo son todos sin duda ancestrales, rechazados al fondo de nuestra conciencia. El relato de ciencia-ficción los objetiviza, ya que los "remueve" y los exorciza. El extraterrestre mons-



Dos ilustraciones, respectivamente de Giorgio Varisco y de Karel Thole insertas en las dimensiones del mecanismo que parece marcar la evolución de la vida asociada en la Tierra y, según muchos autores, la vida de otros sistemas solares. En los años cincuenta, muchos escritores tocaron con insistencia el tema de la vida ordenada por equipos electrónicos y, en general, por las máquinas pensantes. Un modo de recordar al lector los peligros de posibles dictaduras que sólo a través de fríos, impersonales artefactos hacen más eficaz su opresión.



truoso es derrotado y vencido así como se vencen nuestros miedos cuando nos hemos dado cuenta, los proyectamos fuera de nosotros, los superamos; o se comprenden y lo aceptan al igual que determinados complejos, ciertos temores innatos: examinarlos a fondo, comprenderlos, individualizar los mecanismos que lo hacen actuar, también en este caso nos ayuda a superarlos.
Una similar objetivización de lo que podremos definir el "lado oscuro" o negativo de la personalidad, el lado que todos debemos superar, alcanza su culminación en el fulminante **Sentry**, 1954, el brevísimo relato de Frederic Brown. En general se lo toma en cuenta sólo por su "imitadísimo" golpe escenográfico final, cuando se da vuelta la óptica del Yo narrador que se revela

Abajo: Y no son pocos los escritores que han imaginado y descrito la posibilidad de que terrestres y extraterrestres no sean más que hermanos. *(Il. de Kate Katerin.)*

que no es un humano sino un extraterrestre, y el "monstruo" que mata no es un extraterrestre sino un soldado de la Tierra. No se piensa en cambio que la "monstruosidad" del humano es refleja y no indica la relatividad de este concepto, sino también la exteriorización de todos esos miedos reprimidos y de esos condicionamientos inconscientes de los que nos debemos liberar. El hombre es un monstruo, un diferente, un alienus hasta que no dé un salto de calidad espiritual.

Pero los extraterrestres tienen otra función. Otra además de ser enemigo, hermano, adversario; además de divertir o asustar; además de funcionar de símbolo de nuestra mala conciencia o exteriorización de nuestros temores ancestrales, puede ser considerado como "observador", como elemento que resalta la incongruencia de nuestra civilización, hace explotar sus contradicciones. Es ésta, por ejemplo, la función del pobre extraterrestre descrito por Walter S. Tevis en **The Man Who Fell to Earth** ("El hombre que cayó a la Tierra"), 1963, del que se hizo el film homónimo; o del enviado del futuro descrito por Robert Silverberg en **The Masks of Time**, 1968.

Pero sería equivocado pensar en una clasificación precisa en períodos del concepto de extraterrestre en el curso de la evolución de la literatura de ciencia-ficción. Además, tal vez, de los muy primeros años influenciados por Wells, no hay compartimientos cerrados y extraterrestres de todo tipo cir-



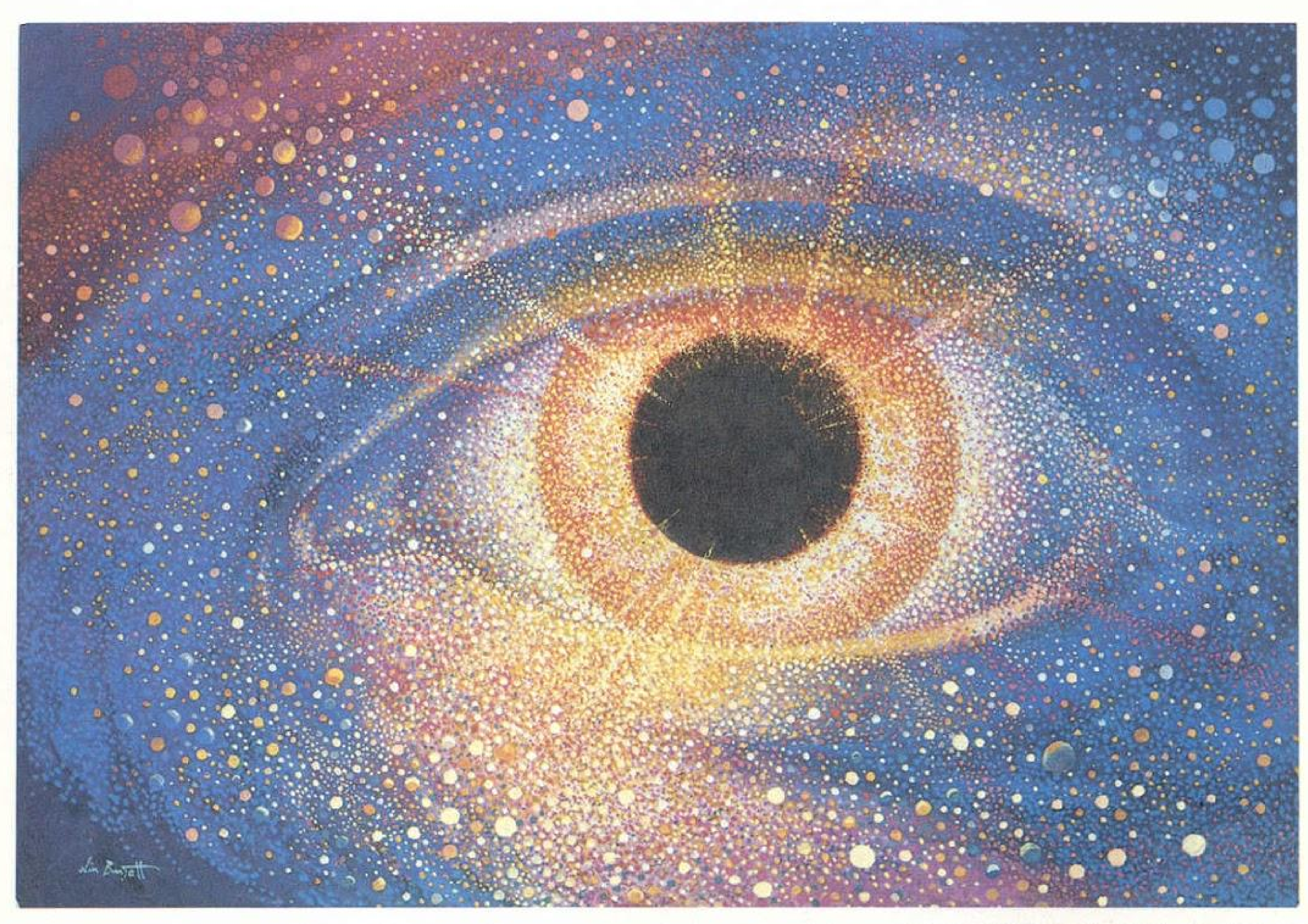
Abajo: Antes de que llegase la identificación de un tipo de extraterrestre con características comunes, los inventores de criaturas fuera de nuestro mundo siguieron vinculados al concepto de grandioso y al de monstruoso. En este dibujo de Karel Thole tenemos un elocuente ejemplo.



culan por novelas y relatos desde 1926 hasta hoy. Hay, por cierto, **tendencias** que caracterizan más o menos a cierto momento, una cierta publicación, cierto autor: lo mismo que sucede para los llamados "períodos de la ciencia-ficción" (de aventuras, tecnológico, sociológico, vanguardista, etc.), sobre los que se hablaba hasta hace algún tiempo. En realidad, historias con extraterrestres "buenos" y "malos", hermanos y enemigos, monstruosos y humanoides han aparecido y siguen apareciendo con regularidad cada mes en libros y revistas.

Desde los años cincuenta en adelante, sobre todo, hace ya ocho lustros que la galaxia está superinvadida, pobladísima por extraterrestres de todo tipo, dimensiones y carácter, que serían una alegría para Fontenelle: desde los ridículos y divertidos de Robert Sheckley (la serie "A.A.A.Asso") y de William Tenn (**Party of Two Parts**, 1954), hasta la galería de horrores de A. E. van Vogt (**The Voyage of the "Space Beable"**, 1950) del ser que puede asumir cualquier forma de Darrell T. Langart, o sea Randall Garrett (**Anything You Can Do**, 1963) a la serie de malos ilustrada por Edmond Hamilton (**The Star King**, 1947) a los científicos presentados por Arthur Clarke (**A Meeting With Medusa**, ("Encuentro con Medusa", 1971), y por Hal Clement (**Mission of Gravity**, 1953). Este universo pululante de vida, con extraterrestres de todo tipo en su interior, se está afirmando como tendencia general de la ciencia-ficción tanto escrita como dibujada (piénsese en los extraterrestres de **Jeff Hawke**) o cinematográfica (y en esto se tiene desde la crudeza de **Alien** hasta los caracteres más dispares de **La guerra de las galaxias** y de **El imperio contraataca**). Este fenómeno nos está llevando de a poco a una modificación de gustos y opiniones, la que se podría definir como una "revisión crítica". El ser

Abajo: El que viaja inevitablemente termina por encontrar otros seres. Al fin podremos encontrarnos a nosotros mismos. El extraterrestre podríamos ser nosotros, como Arthur C. Clarke nos lo hace comprender con su "2001: una odisea del espacio". *(Il. de Din Busett.)*



monstruoso, más "malo" que "bueno", que nos miraba desde las vistosas tapas de los **pulps** (recuerden los dibujos de Bergey, Leydenfrost y Cartier) o desde las publicidades de los films de los años cincuenta (piénsese en el mutante de **This Island Earth**, 1952), de Raymond F. Jones, ya no se considera un aspecto negativo de la ciencia-ficción, la "imágen" bruta, pueril, negativa que ha contribuido de manera determinante a "convertir en ghetto" este género literario, sino que es revalorado, examinado con benevolencia, vuelto a poner en auge por los relatos, series televisivas **(Star Trek, Space 1999, Dr. Who)** y películas cinematográficas. Será simple "nostalgia", será la recuperación de una componente de fábula para la ciencia-ficción, será una maduración interior la que hace que ahora los que se dedican al género acepten aspectos que en un momento rechazaron; es un hecho que actualmente el extraterrestre, en sus múltiples aspectos, enemigo, hermano, adversario y símbolo, ha vuelto a hacer pie de manera prepotente en un género que, transformado en algo demasiado intelectualizado, trataba de alejarlo, casi avergonzándose de haberlo creado.

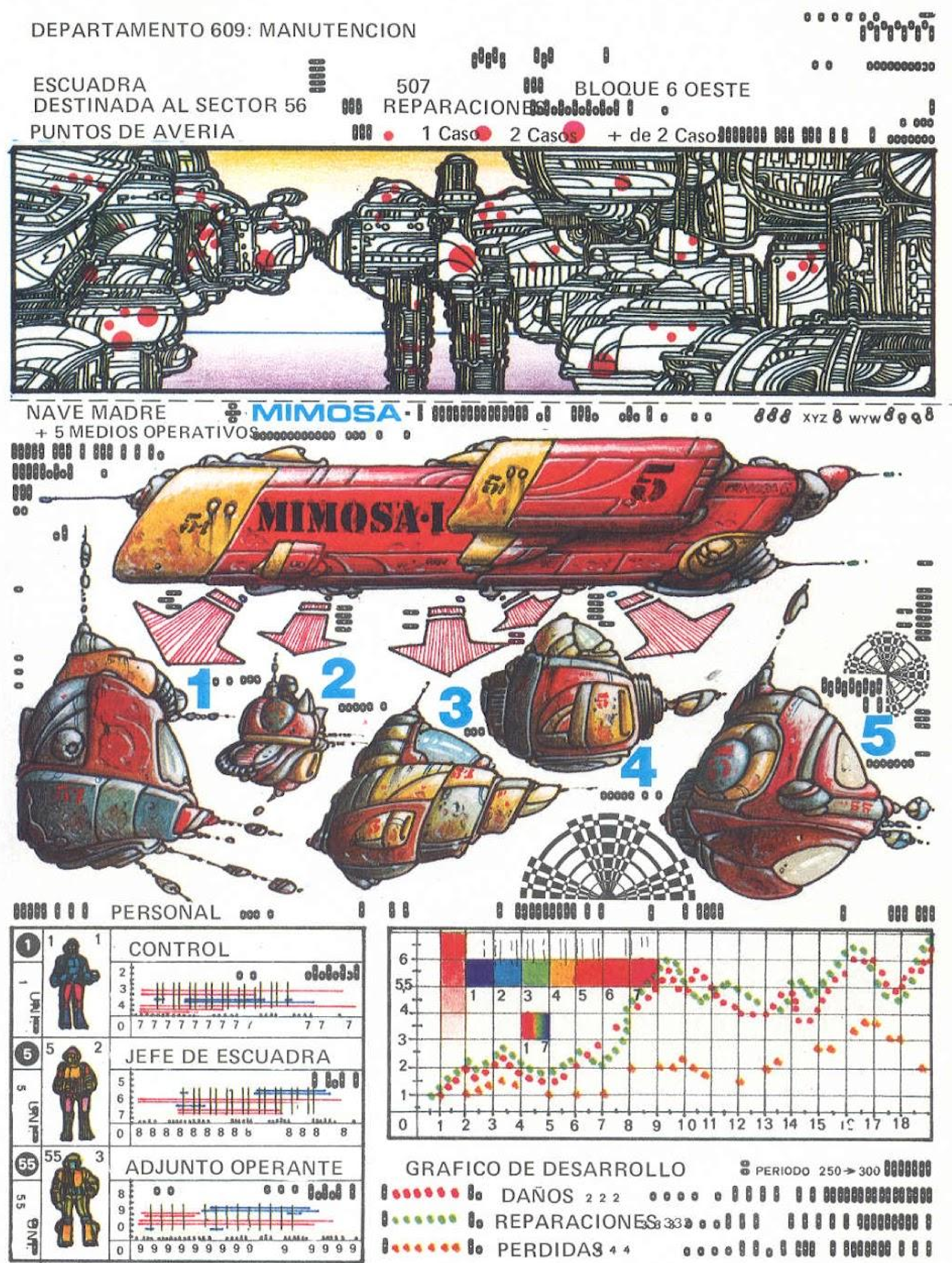
Poster Coleccionable 39

SHLUGAARD (G.C.-4)

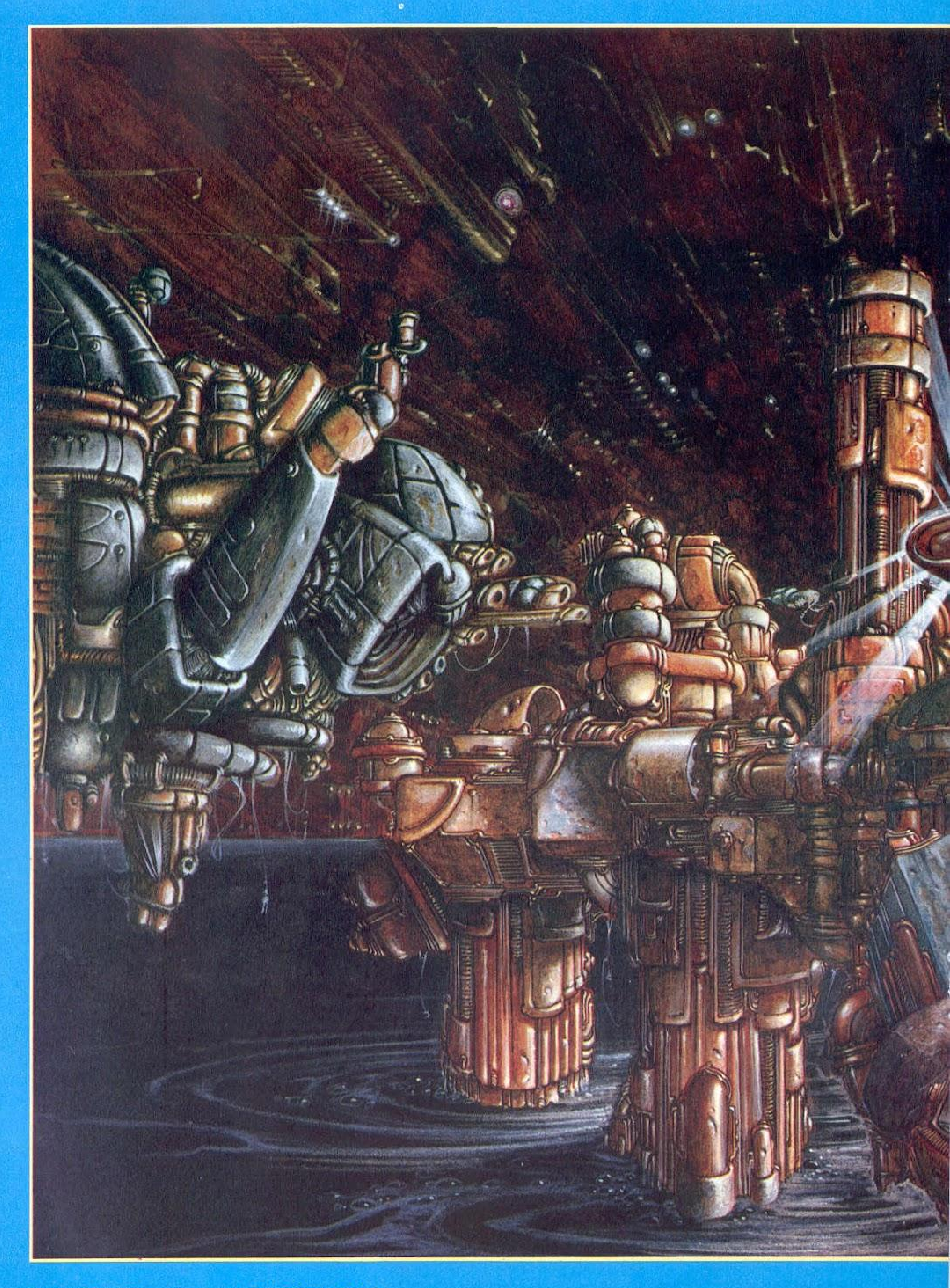
(ESCUADRA 507)



Para darnos una idea de la génesis y del desarrollo de cada uno de los sistemas de vida practicados en Shlugaard (Gamma Centauri-4), es necesario remontarnos a la época de la Primera Migración, cuando la presión demográfica se rebeló tal como para impulsar al Gobierno Federal a favorecer por todos los medios el éxodo de la población terrestre. La nave que transportaba los primeros colonos hacia Gamma Centauri provenía de una zona meridional de la federación en una época conocida como "Estados Unidos de América", una región poblada en gran parte por agricultores y pequeños artesanos adaptados a sus condiciones, y por lo tanto poco propensos a mejorarla con una activa participación en la expansión de las industrias y de los comercios.
Por un fenómeno frecuente en las comunidades cerradas ("inbreeding"), la mayor parte de los miembros de esta colonia ha conservado los rasgos de las dos familias más prolíficas, los Layzees y los McTardees, cuyos componentes ejemplifican bien los lineamientos físicos y psíquicos más característicos que puedan encontrarse en la población del lugar de origen.
Se ha hablado de pereza, de escasa aptitud para la mecánica tradicional, elementos probables que podrían haber influido luego, en plazos amplios, sobre extrañas, para decir poco, condiciones generales presentes aún hoy en Shlugaard. Condiciones que, por otra parte, son aceptadas como plenamente satisfactorias de los colonos aunque, en general, puedan suscitar incredulidad y exasperación en los visitantes de paso, sobre todo en los casos en que una nave averiada no pueda evitar el hacer escala en ese planeta, confiando en las necesarias reparaciones. En tales condiciones, ¡era fácil que la estada se prolongara aún durante meses! Además de los deplorables resultados del primer período de "inbreeding", otra causa de este insatisfactorio estado de cosas es sin duda la presencia de la dispersa población extraterrestre en el planeta en la época de la colonización.
Agradables criaturas humanoides de dudoso nivel intelectual, de lentos movimientos agraciados, habían acogido a los extranjeros sin mostrar signos de hostilidad, favoreciendo más bien su asentamiento. No por casualidad rebautizados "sloths", su inicial colaboración, que se manifestaba sobre todo en el cumplimiento de las tareas domésticas, los habían puesto en estrecho contacto con los colonos, bien dispuestos a apreciar su naturaleza amable y su buena voluntad demostrada en un primer momento.
En realidad, luego las cosas sufrieron una gradual pero evidente mutación: los sloths, asentados en las casas de los humanos, de a poco terminaron por comportarse, por ser aceptados, como poco más que animales domésticos.
Además era muy posible la fecundación entre las dos razas, por lo cual, en menos de tres siglos, se formó una población híbrida cuyas características principales eran una gran cordialidad y un notable altruismo, asociados sin embargo a una forma de relajación mental del todo específica, muy poco aceptable por otras comunidades galácticas, de norma progresista y dinámica.
Para un extranjero, uno de los efectos más evidentes de esta situación era por cierto la progresiva elefantiasis que se encontraba en las construcciones de los artefactos elaborados en Shlugaard. Casas, instalaciones y maquinarias de proporciones gigantescas, en apariencia hechas para durar siglos o milenios, pero resultantes no de un proyecto inicial bien definido, sino de la superposición continua de estructuras que en alguna manera suplían las deficiencias preexistentes, con el resultado de aumentar su ineficacia, cuando no de provocar su inutilidad absoluta.
Mientras que en todos los otros planetas de la Confederación se sigue estudiando cualquier medio para obtener el máximo de las funciones usando un espacio cada vez menor, aquí sucede exactamente lo opuesto.
Un ejemplo más que significativo de esta asombrosa habilidad para simplificar las cosas, complicándolas, puede ponerse en evidencia al considerar la estructura de las astronaves "shlugaardianas". Hasta hoy no existen más que cinco ejemplos, afortunadamente, si se observa con cierta ironía. Se trata de mastodontes cuyas recolectoras y sala de máquina son obras maestras de irracionalidad. Basta con examinar un detalle, ilustrado en la reconstrucción gráfica, que incluimos.
La maquinaria reproducida es sólo un detalle de una de las treinta y seis bombas del aceite usado como lubricante para la parte mecánica de los sistemas operativos, bomba de unos cien metros de largo, mientras que una nave normal de cualquier otro origen, con las últimas innovaciones, no llegaría a las dimensiones de un metro. Inútil señalar las multiplicadas probabilidades de averías en un complejo de esta magnitud. Por lo cual ahora, según las inarraigables costumbres del lugar, se agregan máquinas suplementarias a las obsoletas, sin reemplazarlas, creando de esta manera un instrumento barroco capaz de suscitar el más desenfrenado estupor en el que lo observa con una mentalidad extraplanetaria.
Pero pareciera que en Shlugaard nadie se asombra de este estado de cosas, del que por el contrario los habitantes parecieran orgullosos, maravillándose de la intolerancia de los visitantes ocasionales, considerados neuróticos incapaces de apreciar la vida.
La "nave" visible en el cuadro que incluimos ("Escuadra 507") realiza un reconocimiento para establecer el alcance de los daños del día y proveer a eventuales reparaciones "agregativas".



N.B.: EL DIBUJO ES INDICATIVO: LOS MEDIOS NO MANTIENEN LA PROPORCION ENTRE ELLOS.



SHLUGAARD – dibujo de GUIDO ZIBORDI

